

AMIGA American Gold

Prezzo Indicativo
L15.000
mensile

1

I successi dalla scena internazionale





- DFC5
- Browser
- Grafic Ripper
- New List
- Tanx

Sigla Editoriale

American Gold

Verlag + Software:
LOGO Software GmbH
Lutzinger Straße 1, 8884 Höchstädt
09074 - 2031

Chefredaktion:
B. Bäumler

Druck:
print-decor GmbH
Bahnhofstraße 52, 8854 Bäumenheim

Vertrieb:
VPM Nationalvertrieb
Friedrich-Bergius-Str. 20, 6200 Wiesbaden

Bankverbindung:
Genossenschaftsbank Wertingen
Kto.-Nr. 41 785 (BLZ 722 629 01)

Auf dem Transportweg beschädigte Disketten können beim Verlag umgetauscht werden, jedoch nur, wenn Titel, laufende Nummer, sowie Computertyp angegeben werden. Kaufbeleg und Originaldiskette bitte mit einsenden.

Manuale Istruzioni

1. CONFIGURAZIONE MINIMA

L'utilizzo di questo dischetto richiede la seguente configurazione minima:

- Commodore Amiga con almeno 512 kByte di capacità memorizzazione
- Almeno un drive dischetto

2. AVVIAMENTO PROGRAMMA

- Accendere il computer
- Inserire il dischetto

Il programma è caricato automaticamente.

Compare ora lo schermo dell'indice. Effettuando un click con il tasto sinistro del mouse i programmi possono essere avviati. Clickando il campo con il tasto destro del mouse compaiono le istruzioni. Se avete installato un killer di virus sul vostro computer, non preoccupatevi, in quanto usiamo un Intro.

Tanks

Vi ricordate il grandioso gioco chiamato "TANKS" che girava su diversi computer alcuni anni fa ? Non ve lo ricordate ? E dove siete stati tutto quel tempo ?
Ci si passava davanti moltissime ore . Si tratta di un gioco che o si ama o si odia .

Bene, Tanks è un gioco per due giocatori. Ogni giocatore riceve un carro armato da controllare su un terreno. Il senso del gioco è di distruggere il pió presto possibile il carro armato avversario. Potete muovere il carro armato solo sulla vostra piattaforma, inoltre è possibile registrare l'angolo e la potenza di tiro.
Vincitore è colui che ha colpito per primo in pieno il carro avversario.
Questa è l'idea fondamentale del gioco originale Tanks; qui troverete ora la mia versione .

AmigaTanx corrisponde in linea di massima alla versione originale; sono comunque stati aggiunti alcuni extras :

a) Terreni creati a caso
b) Due tipi principali di terreni
c) Gravitazione registrabile
d) Forza e direzione del vento registrabili
e) Traguardi
f) Oggetti che influiscono il volo del missile
g) Stereo sound completo
h) 50 immagini al secondo
i) Scrolling parallelo
j) Oltre 100 colori su schermo

Non vi saranno MAI due giochi uguali. La maggior parte dei parametri usati per la generazione di terreni e per il posizionamento di oggetti sono fatti il pió casuale possibile.
I carri armati vengono posizionati nel terreno a caso, i giocatori vengono piazzati sul rispettivo carro armato a caso. Anche il giocatore che inizia è selezionato a caso.
I carri armati sono limitati nella loro libertà di movimento alla piattaforma su cui si trovano; non possono passare sopra monti o in crateri. Potete comunque sparare con il vostro carro armato un tunnel in una montagna. A tale proposito posizionate il vostro carro armato possibilmente lontano dalla montagna, regolate l'angolo della canna di canone a -4 o -5 e la forza di colpo a 100. L'esplosione distrugge molto terreno. Ripetete diverse volte questa azione e presto avrete un tunnel dove potete collocare il vostro carro armato per proteggerlo.

Cercate di impostare il terreno su "Foothills", il vento su "strong" e la gravitazione su "light". Fate attenzione di non autospararvi.

La cosa migliore è di iniziare con le registrazioni default, niente vento, gravitazione su "medium" e niente oggetti. Non appena questo vi sembrerà troppo facile, aumentate il vento e la gravitazione.

Infine potete provare le seguenti registrazioni per raggiungere il massimo livello di difficoltà:

1. Tutti gli oggetti in azione
2. Forza di vento casuale
2. Direzione del vento casuale
4. Gravitazione casuale
5. Terreno casuale

Informazioni tecniche

Purtroppo questo gioco non dispone di funzione multitasking. Quando uscite dal gioco, il sistema ritorna così come l'avete lasciato.

Il gioco attuale si svolge in Lo-Res 320x356 e nel pieno PAL-Overscan. Vengono utilizzati 6 bitplanes per mantenere i Dualplayfields. Tramite il copper vengono portati oltre 100 colori sullo schermo .

Lo screen di opzione e lo screen di stato sono in 32 colori.

Si usa pieno stereo sound.

Per il suono digitilazzato servono 100 Kbyte, per i dati grafici 280 Kbyte e per il Sourcecode 20 Kbyte (tutto non compattato!).

Autore: **Gary Roberts**

The Graphics Ripper

"The Graphics Ripper" è stato creato per "rubare" immagini da programmi senza funzione di memoria oppure da giochi e demos e memorizzarle.
Funziona così: L'utilizzatore puï cercare immagini sul Chip-RAM (la memoria grafica alla quale possono accedere i custum-chips). Quando un'immagine è stata trovata devono essere registrati i bitplanes individuali. Purtroppo il programma non ricerca i registri del colore, di modo che con un programma di disegno dovete cercare voi i colori giusti per la vostra immagine. "The Graphics Ripper" è basato sul fatto che la memoria dell'Amiga non viene cancellata dopo un reset. Naturalmente l'immagine non puï essere ricreata alla perfezione , ma con un po' d'esercizio potete ottenere degli ottimi risultati. Trattandosi di un programma relativamente piccolo non richiede molta memoria.

Spiegazione : **Che cos'è una Bitmap ?**

Introduzione in Bitmaps

Sull'Amiga tutte le grafiche vengono costruite su Bitmaps. Ogni Bitplane è una zona di memoria contenente un'immagine monocroma che potete immaginarvi come una gigantesca matrice con interruttori. La posizione di ogni interruttore viene usata per determinare se il rispettivo punto sullo schermo (della matrice)

deve essere configurato o meno. Ora, quando due Bitplanes vengono sovrapposti, ogni punto visibile nella matrice ha due interruttori - il risultato sono 4 posizioni diversi d'interruttore:

Interruttore 1	Interruttore 2
on	on
on	off
off	on
off	off

Abbiamo ora un'immagine a 4 colori, di conseguenza 3, 4, 5 e 6 bitplanes danno 8, 16, 32 e 64 colori. La selezione dei bitplanes è chiamata Bitmap.

Larghezza e "modulo"

Poiché la memoria di un computer è unidimensionale e ogni posizione della memoria ne ha solo un'altra davanti e dietro, dobbiamo comunicare al computer qualcosa sulla matrice di un'immagine.
Prima di tutto è data una larghezza. Il computer visualizza i dati dell'immagine in una riga fino a configurare la larghezza completamente, dopodiché inizia nella riga successiva fino alla visualizzazione completa della larghezza ecc...
Un "modulo" è semplicemente un numero che viene agganciato dietro l'indicatore del Bitplane dopo la configurazione della riga. Per ogni unità di "larghezza" o "modulo" il computer disegna 8 punti.

Infine un esempio : Analizziamo un bitplane con 64 punti oppure pixel, per 4 punti, iniziando dalla posizione 0, con "modulo" 2. Ricordatevi che ogni posizione è otto pixel di modo che l'immagine sarà configurata come segue :

	Zona memoria e posizione
Start = 0	00 01 02 03 04 05 06 07
Lancetta+modulo = 8+2=10—>	10 11 12 13
	14 15 16 17
" " = 18+2=20—>	20 21 22 23
	24 25 26 27
" " = 28+2=30—>	30 31 32 33
	34 35 36 37

Credits

TGR è stato scritto con il Decpac 2 di HiSoft in Assembler.

Altri programmi utilizzati :

DPaintII	(Electronic Arts)
Rossi-Mon	(Timo Rossi)
New-Zap	(Dallas J.Hodgson)
Deluxe IFF Converter	(Christian Haller)

Autore: **Peter Edwards**

NewList 4.5

Autore: Phil Dietz
10542 Cuming Street
Omaha, Nebraska
68114

Che cos'è NewList ?

AmigaDOS è grandioso. Vi permette non solo di manipolare i files tramite il workbench ma mette a vostra disposizione anche un interprete di comandi, il CLI. Commodore ha reso il CLI utilizzabile integrando degli ottimi comandi. Uno dei comandi migliori è LIST.
Non dà soltanto l'elenco di un dizionario ma contiene anche la grandezza del file, i Protection bits e la data.

Ma LIST non è perfetto. Non comprende l'opzione di ordinamento. Non ammette la manipolazione di data, non supporta filtri. Giusto, LIST è piccolo ma talvolta ha pió importanza l'efficacia .

Qual'è la particolarità di NewList ?

NewList unisce la velocità di List e la potenza di una banca di dati. Ora directories possono essere ordinati non solo secondo il nome ma anche secondo la grandezza
o la data. Puï essere utilizzato un filtro di modo che possono essere listati solo determinati files, p.e. tutti i files con l'iniziale da D a G. Non vi piace il formato della data ? Potete ora creare uno a vostro piacere.

Features di NewList

1) Puï essere reso residente diventando piuttosto veloce.
2) Possiede un allogaritmo molto veloce.
3) E' completamente dinamico.
4) Visualizzazione di colori diversi
5) Supporto completo UNIX Wildcards, e filtri
6) Disponibilità di un kit preciso di costruzione data
7) Supporto ANSI
8) Supporto per ScreenSpaces
9) Supporto per variabili ENV
10) Configurazione di diversi colori di flags e interruttori

Paragone di velocità

Il comando DR è stato definito per molto tempo il pió veloce del suo genere. Che così non è dimostra il seguente test .

Compito

Un lungo indice di un disco fisso FFS con 247 registrazioni (di 25 caratteri ciascuno) deve essere ordinato. La misurazione avviene con un cronometro svizzero ! Ogni prova viene effettuata tre volte ed il valore medio viene usato come risultato.

	per l'ordinamento	per la configurazione	misura
WB13list	non disponibile		9972
DR -L	8.3 s	20.0 s	17104
newlist4	5.7 s	18.7 s	13484
ARP list	7.3 s	18.5 s	2500
WB13 dir	14.4 s	20.5 s	8772
DR	8.3 s	12.5 s	17104
ARP dir	6.9 s	12.0 s	2200
newlist4 -q	5.7 s	10.0 s	13484

Risultato

Come vedete, DR è veloce ma non il pió veloce. L'autore dovrebbe sentirsi male se definisce il suo programma il pió veloce anche se non lo è. Io non farei mai un'affermazione di questo genere.
Come avete ora visto, NewList non è solo il comando pió veloce della sua categoria ma dispone anche di pió funzioni di tutti.

Vi auguriamo Buon Divertimento !

(La traduzione corrisponde al contenuto delle istruzioni originali)

DCFS

Un programma di formattazione/copiatura dischetti

DCFS è un programma di formattazione e copiatura dischetti che allieterà molti utilizzatori di Amiga. Il programma è un ulteriore sviluppo del DFC4 Tom Rokicki: è pió corto, pió veloce per il design asincrono del Trackdisk.device; è possibile fare pió copie alla volta, una voce indica il termine delle azioni e possiede un checksum per il Ram-Buffer.

Le funzioni principali del programma DFC5 sono :

- DFC5 copia da/su ogni combinazione di drives Amiga.
- DFC5 ha un Ram-Buffer da 880k che vi permette di fare tante copie di un dischetto quante ne volete dovendo caricarlo una sola volta nella memoria. La combinazione dei drives di destinazione puï essere cambiata ad ogni passaggio.
- DFC5 calcola il checksum del Ram-Buffer. Quando un programma scritto malamente occupa il vostro buffer,ne sarete avvisati. Nonostante ciò le copie bufferizzati saranno sicure quanto le copie dirette.
- DFC5 è pió corto di 11.5K e addirittura su un Amiga da 1 MB Ram dovreste riuscire a caricare un dischetto in memoria in una sola volta.
- DFC5 commuta automaticamente su passaggio multiplo (2,3 o 4) quando non è disponibile memoria a sufficienza per un buffer da 880K.

- DCF5 s'avvia su Track 79.
- DFC5 vi fa saltare/ripetere errori di lettura, scrittura o verify.
- DFC5 si adatta a molti sistemi. Solo drives veramente utilizzati vengono registrati e il consumo di tempo del processore è minimo.
- In operazioni di dischetto e nella superficie utilizzatore, DFC5 è completamente asincrono; p.e. durante il processo di copiatura potete attivare/disattivare Verify.
- DFC5 ha la possibilità di stabilire la data di copiatura di modo che AmigaDos non faccia confusione.
  Quando questa opzione è attivata e il dischetto non è un dischetto AmigaDos, l'utilizzatore sarà avvertito.
- DFC5 puï essere richiamato diverse volte contemporaneamente; potete p.e. copiare da df0: a df1 mentre con l'altro DFC5 potete formattare un dischetto in df2 e fare una copia multipla su df3:
- DFC5 è pió veloce di Diskcopy (ca. 125 secondi per una copia disco-a-disco).
- DFC5 informa l'utilizzatore con un sound (e/o voce) sulle operazioni in corso.
- DCF5 formatta OFS (Old File System) e FFS (Fast File System).

Browser 1.7

Autore :	Peter da Silva
U.S. Mail :	15770 Bellaire Blvd. 107 Houston, TX 77083
Telefono:	+ 1 713 568 0480 (data: Taronga Park) + 1 713 274 5180 (lavoro)
Internet:	peter taronga.hackercorp.com
Compuserve:	>internet: peter taronga.hackercorp.com (preferito) 70216,1076

Che cos'è Browser ?

Browser è un miscuglio tra Workbench e CLI:Shell. Potete lavorare nel CLI con la stessa facilità come sul workbench senza molte digitazioni. Potete p.e. copiare, spostare, ridenominare e cancellare files e cassetti.
Potete inoltre avviare programmi workbench e CLI. Ogni directory è configurato da una finestra propria e i loro subdirectory sono di nuovo configurati in un altro colore davanti alle rimanenti registrazioni.

Che cosa serve a Browser ?

Browser puï essere avviato dal Workbench o dal CLI/Shell. Se avviate Browser dal CLI è

consigliabile utilizzare runback oppure un programma di identico valore in modo da poter chiudere la finestra CLI mentre Browser è in funzione.
Nel directory s:- deve essere scritto il file "browser.inittab" in cui si trovano i menó di comando. Ogni riga in questo file è una riga propria di menó composta da 5 campi separati da punti e virgola (;):

name; environment; command; stack; window

Il primo campo è il nome della riga menó (compare poi nel menó). Per inserire una riga di menó in un menó proprio, il nome della riga di menó deve stare dopo il nome del menó, dividendo i medesimi con un punto.
P.e. "programmi di copiatura.DFC5" crea una riga di menó chiamata DFC5 nel menó chiamato "programmi di copiatura".

Nel secondo campo potete definire l'Environment (ambiente) dove avete a vostra scelta Workbench o CLI.
Tenete presente che dal menó non vengono supportati files Project (p.e. programmi Amiga Basic).

Nel terzo campo si trova il nome del comando da eseguire. Deve essere indicato l'intero percorso di programma. Se si tratta di una comando CLI è possibile aggiungere altri argomenti.

Il campo successivo è la misura stack (per dettagli vedi manuale AmigaDOS). Se non digitate nulla, il programma utilizzerà automaticamente 8K.

L'ultimo campo è la finestra. Per un comando CLI questa è la finestra in cui il comando viene avviato. Per un programma workbench è la finestra tool. Se non digitate nulla sarà utilizzata la registrazione precedente.

Quando avviate Browser, sul dischetto deve essere presente quanto segue :

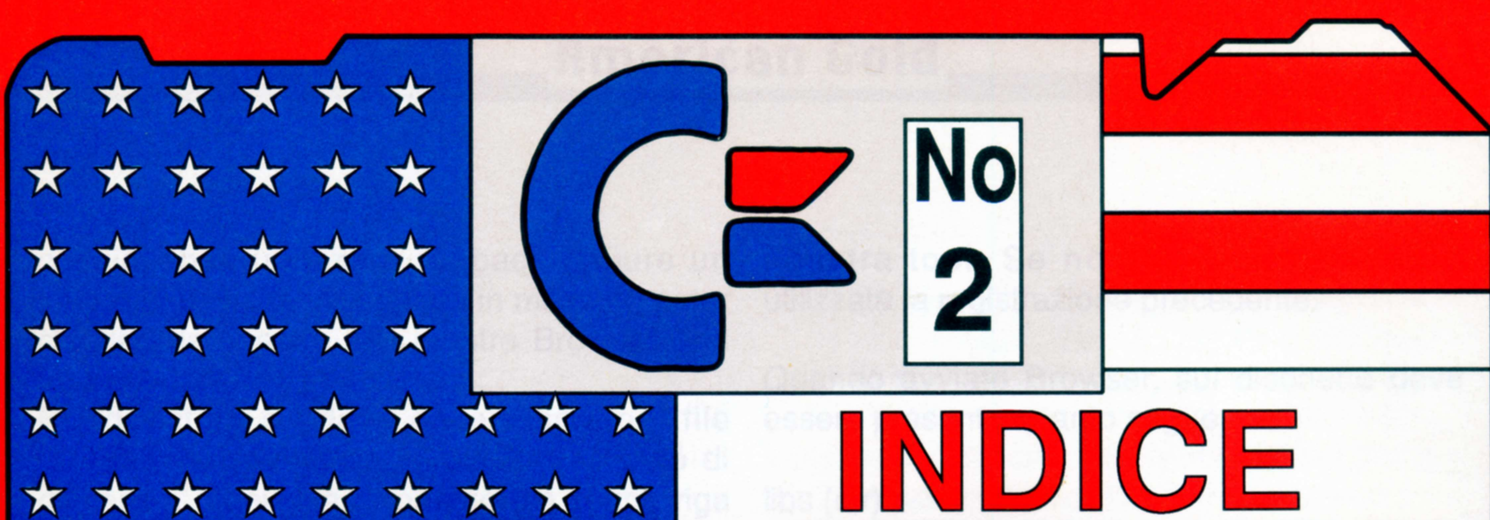
libs (dir)
icon.library

Se volete avviare anche programmi CLI, vi occorrono inoltre :

c (dir)

cd	EndCLI
Failat	NewCLI
Run	Stack

l (dir)
Ram Handler



1

DFC5

Questo programma di copiatura e di formattazione vi permette di copiare i vostri dischetti in maniera più veloce di quanto è possibile con il software in dotazione con il Commodore

2

Browser

Potete comodamente copiare, spostare, cancellare ecc. file da dischetti. Ed il tutto con la comodità del workbench.

3

Grafic Ripper

Con questo programma potete finalmente accedere a grafiche di altri programmi che non esistono come file immagine

4

New List

Un directorylister che ha molte più capacità del comando list del workbench. Grazie a moltissimi tipi di ordinamento ha quasi le possibilità di un banco dati.

5

Tanx

Gioco d'abilità veramente emozionante in cui dovete affrontare due avversari; il secondo giocatore e la gravitazione....

Si raccomanda 1 megabyte o più